

ATENÇÃO

Por favor, leia o aviso abaixo antes de jogar seu vídeo game ou antes de permitir que seus filhos comecem a jogar.

Existe um tipo raro de epilepsia, denominado fotossensível, que pode ser estimulado por variações luminosas intermitentes, alteração de luz da tela de televisão, computador, luz estroboscópica ou raios de sol passando através de folhas e galhos de árvores. A epilepsia é uma doença que pode ou não estar manifestada. Por isso, para minimizar qualquer risco, pedimos que tome as precauções abaixo:

Antes de Usar:

- Se você ou alguém de sua família já teve algum tipo de epilepsia ou perda de sentidos quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Sente-se no mínimo a 2,5 metros da tela da televisão.
- Se você estiver cansado ou tiver dormido pouco, descanse e só volte a jogar quando estiver completamente recuperado.
- Tenha certeza de que o quarto em que você está jogando é bem iluminado.
- Utilize a menor tela de televisão possível para jogar (de preferência 14 polegadas).

Durante o Jogo:

- Descanse pelo menos 10 minutos por hora quando você estiver jogando vídeo game.
- Os pais devem supervisionar os filhos no uso do vídeo game. Se você ou seus filhos sentirem alguns sintomas como vertigem, visão alterada, contrações nos músculos ou olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário ou convulsões, pare de jogar imediatamente e consulte seu médico.

Leia atentamente este contrato antes de jogar

Gisa não esteja de acordo com os termos e condições, devendo imediatamente a jogar é Tec Toy. Este documento é um Contrato de Licença entre T. S. A., na qualidade de Consumidor Final, e a Tec Toy Indústria e Comércio Ltda., que na qualidade de licenciadora está licenciando este jogo a quem o adquire, desde que haja concordância expressa com as condições ao verso desta embalagem.

1. Condição de Licença: Tendo em vista o pagamento da presente licença, que é parte do preço pago por este produto, a considerando a concordância com os termos deste contrato, a Tec Toy confere ao Consumidor Final o uso não exclusivo e irreversível deste jogo. 2. Direitos de Propriedade: Ao adquirir os CDs anexados a esta embalagem, o Consumidor Final torna-se proprietário das mesmas. O Consumidor Final reconhece, para todos os fins e efeitos de direito, que o software, marcas, símbolos e logotipos do material adquirido pertencem a Tec Toy ou a seus fornecedores, sendo protegidos por leis nacionais e internacionais. Não é autorizada a venda de software original. 3. Restrições da Cópia: É proibida a cópia deste software e de material que o acompanha, podendo ser legitimamente responsabilizado aquele que infringir esta restrição. 4. Restrição do Uso: Não é permitida a instalação deste jogo em rede, exceto se o software tenha sido adquirido para utilização em rede ou em sistema multi-usuário, e que para esse fim o Consumidor Final tenha adquirido ao menos 1 manual para cada usuário. É proibida a distribuição de cópias da documentação para terceiros. Não é permitida a utilização de engenharia reversa, descompilar, decompilar, modificar, traduzir ou criar trabalhos derivativos baseados neste software ou em sua documentação, sem prévia autorização escrita da Tec Toy. 5. Restrições da Transferência: O software em anexo é licenciado apenas ao Consumidor Final e não pode ser transferido ou transferido sem o consentimento prévio e escrito da Tec Toy. Qualquer transferência não autorizada deste software resultará na anulação imediata deste contrato. 6. Cancelamento: Este contrato é válido até seu cancelamento. Esta licença terminará automaticamente, sem aviso da Tec Toy, na hipótese de infração de qualquer dos termos ou condições estabelecidas neste contrato. Após o cancelamento todos os documentos e cópias devem ser destruídos pelo Consumidor Final. 7. Certificado de Garantia: A Tec Toy garante que o software, quando devidamente utilizado, operará em conformidade com as descrições dos documentos do software. A Tec Toy garante o funcionamento dos CDs por um período de 1 ano, a partir da data de compra, desde que utilizados em condições normais e em consoles produzidos pela Tec Toy. A Tec Toy se obriga a repor itens em garantia ou símbolos integralmente a valor pago pelo Consumidor Final. Os itens repostos em garantia terão o mesmo prazo de garantia dos itens originais. A garantia será aplicada a qualquer CD, desde que o Tec Toy considere ter sido enviado a sua utilização.

SEGA

AIRFORCE DELTA

TM



Dreamcast

AIRFORCE DELTA

TM



ÍNDICE

Capítulo 01	Prólogo	02
Capítulo 02	Iniciando	04
Capítulo 03	Usando o Controle	05
Capítulo 04	Tela de Jogo	06
Capítulo 05	Jogando	14
Capítulo 06	Menu Principal	15
Capítulo 07	Explicação da Missão	16

Capítulo 08	Compra	17
Capítulo 09	Opções	18
Capítulo 10	Guia de Aeronaves (1)	20
Capítulo 11	Guia de Aeronaves (2)	22
Capítulo 12	Missões	24
Capítulo 13	Técnicas e Dicas	26
Capítulo 14	Créditos	28

A Republica Federativa de Zabaryal, que não mantinha exércitos, foi dissolvida com o surgimento da tensão étnica, na esteira da Guerra Fria. Pessoas que antigamente viviam em harmonia desenharam novas fronteiras pelo país afora de acordo com sua fé religiosa, e começaram a ver uns aos outros como inimigos.

Nunca houve nenhum exército nesta nação. Seu povo prosperava com as ricas reservas minerais, e preferiam deixar assuntos confusos para os outros. Eles sempre confiaram em sua riqueza para protegê-los, convocando soldados mercenários para cuidar da defesa nacional. Mas a divisão da nação foi rápida; pessoas que tinham sido camponesas apenas ontem, tornaram-se Inimigas praticamente da noite para o dia.

Nove anos mais tarde, uma revolução irrompeu na República de Klonne, localizada ao norte, liderada pelas forças que buscavam a unificação nacional. A revolução provocou o surgimento de uma guerra civil, que rapidamente se espalhou pelo território composto pela antiga República Federativa de Zabrayal. As forças de unificação nacional têm ganho terreno de uma forma constante, e estão se preparando agora para invadir a última república independente que resta, a Laconia.

Air Force Delta, a mercenária organização estrangeira de defesa, utilizada pela Laconia, começou a recrutar novos pilotos para responder à crise.

CAPÍTULO 01 • PRÓLOGO

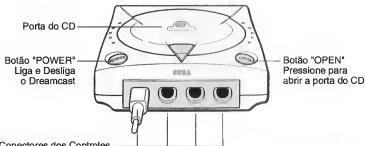
03

ZABAYRAL



LACONIA

DREAMCAST



Conectores dos Controles

Use estes conectores para ligar o Dreamcast Controller ou outro equipamento periférico. Da esquerda para a direita Controle A, Controle B, Controle C e Controle D.

Use um conector para cada jogador, de 1 a 4 respectivamente.

NOTA: Conector do Controle também pode ser chamado de Porta.

CONTROLE DE NOVATO

Sentido Horário a partir do Botão R

Atenção ao utilizar o controle:

Tenha cuidado para não pressionar ou mover

O Controle Analógico e/ou os botões L / R quando estiver ligando a energia da unidade.

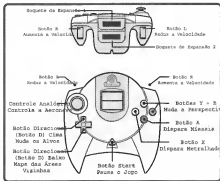
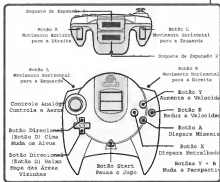
Qualquer movimento com o Controle Analógico ou com os botões L / R irá interferir com o posicionamento correto e, provavelmente irá resultar em erros no jogo.

Este software é para um único jogador.

CONTROLE DE ESPECIALISTA

Sentido Horário a partir do Botão R

Este jogo permite jogos de Novatos e Especialistas, mas a configuração padrão é para Novatos. Para modificar para Especialista, após conseguir grau de Competência, vá até "Controle", a partir da tela de Opções. Você poderá também, redesignar configurações de botões aqui.



CAPÍTULO 04 • TELA DE JOGO

06



VISÃO DO COCKPIT

1) Medidor de Velocidade do Vetor

Posicionada ao centro do horizonte da aeronave, este medidor indica a direção do nariz, direção na qual sua aeronave estará prestes a se dirigir.

2) Alcance do Míssil

Indica o alcance atual em que a trava no alvo poderá ser executada. Se bem que a trava no alvo não poderá ser conseguida em casos onde a distância do alvo for por demais longa, mesmo se aparecer estar dentro de alcance.

3) Horizonte da Aeronave

Exibe a referência de horizonte para a aeronave. Juntamente com a linha de contraste de inclinação longitudinal, tal medidor fornece à aeronave o ângulo de rodopio da aeronave (oscilação direita/esquerda) e o ângulo de inclinação (oscilação para cima/para baixo)

4) Velocímetro

Exibe a velocidade da aeronave no momento. A marcação padrão é km/h (quilômetros), mas poderá ser opcionalmente modificada para kt/h (nós).

5) Altimetro

Indica a altura (altitude) da aeronave acima do solo. A marcação padrão é em metros, mas poderá ser opcionalmente modificada para pés.

6) Medidor de Direção

Exibe a direção do nariz. A marcação padrão é NEWS (NLOS- norte, leste, oeste, sul), mas poderá ser opcionalmente modificada para graus.



CAPÍTULO 04 • TELA DE JOGO

07

7) Timer

Exibe o limite de tempo para a realização da missão.
 Dependendo da missão, será exibido o tempo decorrido.

00' 16" 95

8) Medidor de Danos

Indica o nível de danos sofridos pela aeronave. Quando a escala chegar em zero, a aeronave colide e se perde.

DANOS 100%

9) Relógio

Exibido quando necessário em alguma missão específica.

23 58

10) Medidor de Impulsão do Motor

Indica o rendimento do motor.



11) Indicador de Inimigo

Exibe a direção do inimigo que está sendo perseguido.



12) Radar

Exibe as imediações de sua aeronave. Dependendo da posição da aeronave inimiga, o expositor muda automaticamente entre S, M e L (Short "Curta", Medium "Média" ou Long "Longa"). Toda nave inimiga geralmente aparece no radar, a não ser que certas condições especiais (mau tempo, nave inimiga invisível ao radar, etc.) estejam acontecendo.



Emissões do Radar

Cada tipo de emissão (quadrado ou triângulo) que aparecer no radar possui um significado específico.

Cores

- Vermelho:** Alvo (inimigo que deverá ser eliminado para poder realizar a missão)
Amarelo: Inimigo (inimigo não alvo)
Azul: Amigo
Verde: Equipe, que não deverá ser atacada



Formas

- Triângulo:** Indica um aeroplano. O triângulo irá aparecer maior quando a nave inimiga estiver a uma altitude mais alta do que a sua, enquanto que irá aparecer menor se o inimigo estiver a uma altitude mais baixa.
- Quadrado (grande):** Item no solo, ou objeto misto..
- Quadrado (pequeno):** Indica um míssil. Os que tiverem sido lançados por seu próprio avião irão aparecer em branco, enquanto que os lançados pelos aviões inimigos irão aparecer em amarelo.

Indicador de Alvo

- Dependendo da missão, três tipos de triângulo serão exibidos no radar. Estes triângulos representam os objetos que estão mais próximos de sua aeronave.
- Laranja:** The nearest aircraft that is a target.
- Vermelho:** Targets other than the nearest aircraft.
- Azul:** The nearest friendly aircraft.

13) Contador de Mísseis

Exibe o número de mísseis restantes a bordo. Um míssil estará no modo de lançamento sempre que o símbolo de míssil acima do número estiver iluminado. Se o símbolo do míssil não estiver iluminado, isto significará que um míssil irá estar sendo preparado para lançamento naquele momento, e que ainda não poderá ser lançado.



14) Indicadores de Mensagem

Quando necessário, aparecerão indicadores abaixo da tela. Existem quatro tipos diferentes de indicadores.

- Mísseis:** Este indicador será exibido constantemente abaixo do Contador de Mísseis, e irá piscar quando um míssil inimigo estiver se aproximando.
- Sucesso:** Irá piscar quando seu míssil atingir, com sucesso, um inimigo.
- Trava no Alvo:** Irá piscar em verde quando você tiver travado seu alvo em uma aeronave inimiga, ou em vermelho quando um inimigo houver travado o alvo em sua aeronave.
- Chamada:** Irá se iluminar quando alguma forma de comunicação estiver sendo recebida, e irá piscar depois disso. Irá se apagar quando a comunicação houver sido completada.

15) Radar de Alcance de Trava de Alvo

Exibe a distância entre sua aeronave e o recipiente de alvo selecionado (será explicado mais adiante). Quando a distância de sua aeronave ficar mais próxima, o triângulo irá descer. Quando o triângulo entrar na parte mais espessa da linha, a trava de alvo estará ativada (a distância será próxima o suficiente para travar no alvo).

16) Linha de Contraste de Inclinação Longitudinal

Se move de acordo com a oscilação da aeronave, e exibe a extensão e a direção na qual a aeronave está oscilando. Um ângulo positivo (inclinação para cima) será indicado por uma linha sólida, enquanto um ângulo negativo (inclinação para baixo) será indicado por uma linha intercalada.



CAPÍTULO 04 • TELA DE JOGO

10

17) Recipiente do Alvo

Um inimigo é marcado sempre que estiver dentro de uma certa distância e irá aparecer na tela. Existem três tipos diferentes de marcas, que se modificam dependendo de certas condições relevantes.

Marcas

A forma da marca irá se modificar dependendo do tipo de alvo. Quadrados indicam aeronaves, enquanto que pentágonos indicam objetos no solo.

(1) a trava no alvo está ativa

(2) dentro do alcance de míssil

(3) na tela, mas ainda fora do alcance de míssil



A cor mudará para vermelha quando sua aeronave travar o alvo em um inimigo.

18) Captação de Mensagem

Exibida quando algum tipo de comunicação alcançar sua aeronave.

19) Imagem de Tiro

Aparecerá quando a distância de um inimigo travado no alvo diminuir até um certo ponto. Inimigos serão facilmente atingidos por metralhadoras, quando posicionados no centro desta imagem.

Imagem Aumentada



CAPÍTULO 04 • TELA DE JOGO

1) Curso do Tiro

Exibe a linha projetada do fogo da metralhadora.

2) Imagem do Tiro

Exibe a metralhadora. Inimigos serão facilmente atingidos por metralhadoras, quando posicionados no centro desta imagem. Um medidor de distância também irá aparecer, exibindo a distância dos inimigos na vizinhança.



VISÃO DA TELA

1) Velocímetro

2) Altímetro

3) Timer

4) Medidor de Danos

5) Contador de Mísseis

6) Radar

7) Medidor de Impulsão do Motor

8) Indicador de Mensagem

9) Recipiente de Alvo



O relógio e a captação de mensagens serão exibidos quando for adequado. Outros avisos e mensagens relacionadas às condições:

CAPÍTULO 04 • TELA DE JOGO

12

Cuidado
Abaixar (Abaixar o nariz da aeronave)
Perda de Velocidade
Fora da Área de Operação
Bingo! (alvo atingido)
Freie já!
Missão Falha
Missão Cumprida
Abater!!
Regras



CAPÍTULO 04 • TELA DE JOGO

13

Você terá falhado em sua missão quando ocorrer qualquer uma das quatro condições citadas abaixo. No entanto, dependendo da missão específica, certas condições poderão ser acrescentadas para o cumprimento da mesma. Certifique-se de verificar a tela de Explicação da Missão.

- 1: O Medidor de danos descer até 0
- 2: Queda ou colisão, tanto no solo quanto no mar
- 3: Saída do espaço aéreo operacional
- 4: Exceder o tempo operacional



Replay

No final de uma missão, você poderá ver o replay do progresso do jogo. Se pressionar o Botão Start, você poderá omitir o replay. A Tela de Resumo de Dados Após Missão irá aparecer logo a seguir de uma missão bem sucedida, exibindo placares conseguidos durante a missão e os créditos correspondentes que foram ganhos.

A ação de abater um inimigo utilizando apenas metralhadora confere um bônus técnico, resultando no dobro de compensação.

Mission Score				A: Next
Destroyed Number		Clear Time 06:11:01		
Fighter	00			
Other Aircraft	01			
Ground	17			
Total	18			
Arms Ratio				
	Hit / Total		Ratio	
Gun	20/297	63.93	28.72%	
Missile	1/27	3.7	45.94%	
Time Bonus		0		
Total Reward		0		
Total Credit		9,106,000		

Mission Score				A: Next B: Back
Destroyed Enemy List		Clear Time 06:11:01		
Type	Time	Reward		
C-50	01:41:06	70,000		
OB. TANK	01:47:19	-50,000		
OB. TANK	01:50:31	-50,000		
OB. TANK	01:59:41	-50,000		
GUN POD	02:12:08	70,000		
GUN POD	02:12:54	70,000		
GUN POD	02:14:11	70,000		
Time Bonus		0		
Total Reward		0		
Total Credit		9,106,000		



EXPLICAÇÃO DE COMO INICIAR

Coloque o CD-ROM corretamente na unidade principal do Dreamcast, e ligue o aparelho. Se o Botão Start for pressionado durante a exibição do título, o Menu irá aparecer. A Partir do Menu, por favor, efetue as seleções utilizando o Controle Analógico de Polegar, e confirme as seleções utilizando o Botão A ou o Botão Start.

Novo Jogo

Inicia o jogo. Selecione o nível de dificuldade (Muito Fácil, Fácil, Difícil, Muito Difícil), e confirme utilizando o Botão Start ou Botão A.

Carregar um Jogo

Carrega dados de um jogo salvo anteriormente. Confirme a seleção de dados utilizando o botão A. A seguir, escolha sua missão e confirme. As seleções são efetuadas com o Controle Analógico, e as confirmações com o botão A. Assim que um jogador ultrapassar com sucesso uma missão, ela poderá ser selecionada sempre que o jogador desejar.



ATENÇÃO: Ao jogar Air Force Delta, sempre insira o Visual Memory Unit (VMU) contendo os dados do jogo salvo ANTES de ligar a energia de seu Dreamcast.

DESCRIÇÃO DAS VÁRIAS SELEÇÕES

Esta tela permite a seleção de Resumo de Dados Após Missão, Compra, Opção, Carregar e Salvar.



Load

Carrega os dados de um jogo salvo anteriormente. Selecione os dados, e confirme com o Botão A.

Save

Salva os dados do jogo da ocasião. Selecione o arquivo no qual os dados deverão ser salvos, e confirme com o Botão A.

- É necessário um Cartão de Memória (VMU) (vendido separadamente) para poder salvar arquivos. São necessários pelo menos 14 blocos vazios no Visual Memory Unit (VMU), para poder executar um salvamento.
- Certifique-se de não desligar a energia nem retirar VMU ou o Controle durante o salvamento, ou se estiver carregando dados.

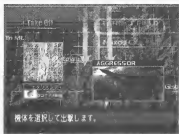
CONTEÚDO DA MISSÃO

A ação de selecionar Explicação da Missão (Briefing), a partir da tela de Menu Principal, irá acessar a tela de Explicação da Missão.

Tal tela exibe uma explicação da missão e dos alvos. A seguir, a "Decolagem" será exibida.; aperte o Botão A. Tal ação irá acessar a tela de seleção de Aeronave, onde você poderá escolher sua aeronave.



Seleciona Explicação da Missão, no Menu Principal.



Explicação aparece detalhando a missão e os alvos.

COMPRA E VENDA DE AERONAVES

Selecione “Comprar” para adquirir um novo avião de caça, ou “Vender” para efetuar uma venda. Utilize o Controle Analógico para selecionar a aeronave a ser comprada ou vendida, e confirme com o Botão A. A variedade de aviões caça disponíveis irá aumentar com o progresso do jogo. Note que seu F-5E original não poderá ser vendido.



Crédito: Dinheiro que você poderá gastar

Preço: Preço da aeronave

Modelo: Tipo de aeronave

Performace: As aeronaves são definidas pelas qualificações de desempenho que se seguem. Quanto maior a escala, melhor o desempenho. As aeronaves equipadas com a característica stealth “clandestina/invisível” serão marcadas “Invisíveis”

Velocidade

Indica a velocidade máxima da aeronave.

Potência

Indica a capacidade de aceleração da aeronave.

Defesa

Indica a durabilidade da aeronave.

Mobilidade

Indica a habilidade global da aeronave com relação à giros, freios, etc.



CAPÍTULO 09 • OPÇÕES

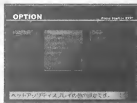
18

CONFIGURAÇÕES DIVERSAS

Configurações do Monitor Head-Up (HUD)

Permite configurações de jogo.

- 1) **Color** – Configura a cor do HDU para verde ou laranja.
- 2) **Highlight** – Ressalta as cores dos alvos.
- 3) **Direction** – Seleciona NEWS-NLOS (norte, leste, oeste, sul) ou graus para a direção exposta no monitor HUD.
- 4) **Range Unit** – Seleciona (m, km/h) ou (ft (pés), kt (nós)/h) para unidades de distância e de velocidade.
- 5) **Caption** – Configura a exibição de mensagens durante o jogo para Ligada ou Desligada.
- 6) **Initialize** – Volta as configurações para suas posições iniciais.
- 7) **Exit** – Retorna à seleção de Opções.



Controle

Permite configurações do controle

- 1) **Button Type** – Seleciona entre manuseio Novato ou Especialista.
- 2) **Pitch Up Down** – Configura a ação de para Cima/Para baixo do Controle Analógico de Polegar.
- 3) **Custom Button** – Designa funções para botões. (As configurações dos botões L / R não poderão ser modificadas).
- 4) **Init. Button** – Retorna as configurações personalizadas de botão ao seus estados iniciais.
- 5) **Initialize** – Volta as configurações de botão para suas posições iniciais.⁴⁴
- 6) **Exit** – Volta à seleção de Opções.



CAPÍTULO 09 • OPÇÕES

19

Som

Permite fazer configurações de Som

- 1) **B.G.M. Volume** – O Controle Analógico é utilizado para ajustar o volume da música do jogo.
- 2) **S.E. Volume** – O Controle Analógico é utilizado para configurar o volume dos efeitos sonoros do jogo.
- 3) **Sound Mode** – Seleciona saída de som Estéreo ou Mono.
- 4) **VM Sound Out** – Seleciona se a saída dos efeitos de som será do VMU.
- 5) **Initialize** – Volta as configurações de som para suas posições iniciais.
- 6) **Exit** – Volta à Seleção de Opções.



Rankings

Permite a visualização das colocações de recordes, arranjadas de acordo com o nível de dificuldade.



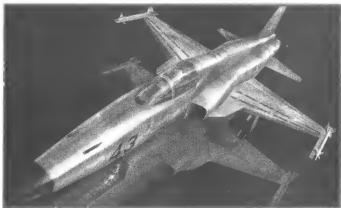
Sair

Fim da seleção de Opções.

Cuidado ao terminar o jogo:

Após terminar o jogo, mas antes de desligar a energia, por favor, abra a porta do disco e retire o disco, depois que o mesmo parar de girar. Só então a energia deverá ser desligada. O disco irá continuar a girar se a energia for desligada antes, quando o disco for retirado, o mesmo poderá sofrer danos.

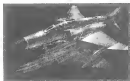
NOÇÕES BÁSICAS DAS AERONAVES DISPONÍVEIS



1. F-5E TIGER II

O caça leve apresenta uma capacidade de manobra estável e uma estrutura simples, altamente confiável. Atualmente utilizado pelas forças aéreas de mais de 20 países, sua tecnologia aeronáutica continua a ser modernizada.



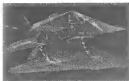
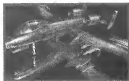


2. F-4E PHANTOM II

Antigamente utilizado pelos países do Bloco Oriental como o pilar dos caça cargueiros. Sua aerodinâmica superior e ampla carga útil continuam a lhe dar destaque hoje em dia, principalmente no comando e defesa aéreas.

3. A-10 THUNDERBOLT II

Os dois motores de ventilação turbo montados sobre a fuselagem dão uma aparência distinta a este avião de ataque de superfície. Suas metralhadoras de cartucho de 30 mm e seu espaço para armas de ampla escala oferecem um poder de fogo inigualável.

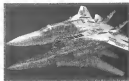


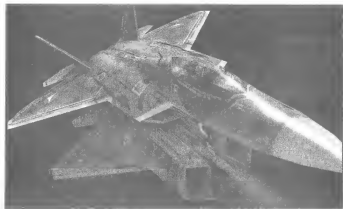
4. F-117A NIGHTHAWK

O primeiro caça invisível do mundo, desenvolvido sob um grande manto de segredo. Sua forma peculiarmente angular sacrifica a agilidade, mas compensa este fato por sua capacidade de invisibilidade.

5. F-14D TOMCAT

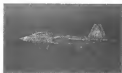
Principal caça cargueiro da Marinha Americana. Com capacidades de ataque de múltiplos propósitos, um amplo raio de atividade, e uma superior capacidade de manobra, este foi o caça líder mundial dos anos 80. Infelizmente, hoje em dia, tem sido constantemente aposentando.

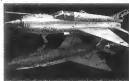




6. F-22 RAPTOR

Escolhido como o caça da próxima geração, substituindo os F-15, de acordo com o plano AFT da Força Aérea dos Estados Unidos. Com alta capacidade de manobra e equipado com característica de invisibilidade, esta obra-de-arte em forma de aeronave deverá dominar os céus nos anos vindouros.



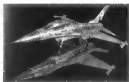


7. MIG-21 FISHBED

Apresentando boa dirigibilidade e eixo de manobra de tamanho pequeno e leve, mais de 10.000 destes caças campeões de venda foram comprados pelo mundo afora. Eles continuam a desempenhar um papel fundamental nos países em desenvolvimento.

8. MIG-29 FULCRUM

Juntamente com os Su-27m, este caça leve foi projetado como contrapartida dos F-15 e F-16. Com uma grande capacidade de manobra baseada em seu tamanho pequeno e em sua forma aerodinâmica, parece ser mais do que páreo para seus rivais ocidentais.

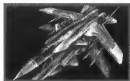


9. F-16 FIGHTING FALCON

Este caça tático leve é representativo dos atuais aviões de motor único, com um só assento. Sua asa aliada ao seu esqueleto e outras características incorporam a mais moderna tecnologia disponível.

10. S-37 BERKUT

Este novo caça protótipo se beneficia de uma forma de três superfícies, secretamente desenvolvida na Rússia. A capacidade de manobra oferecida por suas singulares asas inclinadas para frente tornam-no o mais forte caça de combate de curta distância do mundo.





MISSÃO 01

O que se considera ser uma esquadrão de grandes bombardeiros de Zabayral penetrou o espaço aéreo Laconiano. Sua missão é destruir totalmente os bombardeiros B1 inimigos que invadiram os céus sobre a cidade de Naxos.

MISSÃO 02

Suas forças ficaram sabendo que a maior frota inimiga está se dirigindo, em massa, para as Ilhas Despard (localizada nos mares controlados pela Laconia), preparando-se para uma invasão. Destrua totalmente os barcos que estejam convergindo atualmente de todas as direções.



CAPÍTULO 12 • MISSÕES

**MISSÃO 03**

A maior base de suprimentos militar de seu exército foi capturada por forças de Zabayral. Sua missão é tornar as fábricas inúteis para o inimigo. Ataque e destrua as dependências do solo e os caminhões – tanque de combustível.

MISSÃO 04

Sua missão é derrubar um avião de reconhecimento SR-71 de alta velocidade, que foi confirmado como estando voando sobre o território montanhoso perto da fronteira. Sincronize seu ataque para coincidir com a diminuição de velocidade do avião espião para reabastecimento no ar.



CAPÍTULO 13 • TÉCNICAS E DICAS

26

Quando estiver voando

1. Se você se perder, aperte o Botão Direcional para baixo, para exibir um mapa.
2. As setas vermelhas na periferia de seu radar indicam as posições de alvos limpos.



CAPÍTULO 14 • CRÉDITOS

28

KONAMI

Diretor
Munetaka Kanno

Suporte à Direção
Toshiyasu Kamiko

Equipe de Desenho
Mitsuru Kida
Masami Fujita
Yoshinori Itoh
Shiroh Miyazaki
Natsuko Shinchi
Nagayo Orihara
Masaya Sakagami

Equipe de Programação
Hideaki Fukutome
Teruhisa Sakamoto
Tsuyoshi Sakamoto
Shinichi Watanabe
Satoshi Ihori
Shunsaku Iwashita
Kenji Sakayanagi
Tomikazu Nakazawa
Tatuya Shoji
Noriaki Usuba

Equipe de Som
Satoru Nakata

Produtor
Yutaka Haruki

Produtor Executivo
Kazumi Kitaue

Produzido por
KCE Yokohama

KONAMI DA AMÉRICA

Produtor
Ken Ogasawara

Gerente de Produto
Jason Enos

Gerente de Comunicações e Marketing
Cherrie McKinnon

Coordenador de Serviços
Tomoko Yoshida

Embalagem e Manual
Katherine Lee,
Beeline Group, Inc.

Especialista de Produto
Wilson Cheng

Agradecimentos Especiais
Craig Howe





CERTIFICADO DE GARANTIA

Este produto é garantido contra defeitos de fabricação pelo prazo de 1 (um) ano, contados a partir de sua compra. Este período de garantia é composto de:

A - 90 (noventa) dias de acordo com o código de defesa do consumidor.

B - 275 (duzentos e setenta e cinco) dias de garantia adicional oferecida ao consumidor.

Em caso de defeito, dirija-se a um posto de Assistência Técnica Autorizada da TEC TOY munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços de reparos gratuitos e a reposição de peças, cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso e/ou instalação em desacordo com as informações contidas no manual de instruções, uso não doméstico e tentativa de violação do produto, consertos por pessoas não autorizadas, serviços de instalação ou ajustes, fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada da TEC TOY, danos por acidentes ou maus tratos tais como: queda, batida, descarga elétrica atmosférica, ligação em rede elétrica imprópria ou sujeita a variações excessivas.

Em caso de troca do produto, o prazo válido de garantia continua sendo o do primeiro aparelho, de acordo com a nota fiscal de compra pelo primeiro proprietário.

Não estão cobertos pela garantia adicional, cabos de força e de conexões tais como: cabos de joystick, cabos de conexão a TV's e videocassetes, cabos de conexão a outros acessórios e periféricos.

Estão incluídas na garantia, peças (e respectiva mão de obra) que por sua natureza desgastam-se com o uso, desde que o desgaste impeça o funcionamento do produto.

TEC TOY INDÚSTRIA E COMÉRCIO LTDA.

Av. Dr. Adolfo Pinto, 109 - 3º andar - Cj. 3
São Paulo - SP - CEP 01156-050 - Indústria Brasileira

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Dr. Adolfo Pinto, 109 - Perdizes
São Paulo - SP - CEP 01156-050 - Tel. (11) 3661-3334

cdsuporte@tectoy.com.br

TEC TOY

Nº 374 014 047

PRODUTO DO FÓLD INDUSTRIAL DE MANAUS

